La revista de ECC

Especial Skybound | Ejemplar promocional. Prohibida su venta.

cómics

Los cómics de Skybound empiezan nueva etapa en España. Te contamos todo lo que necesitas saber sobre el fenómeno surgido de la mente de Robert Kirkman. Descubre o redescubre ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** e ***Invencible***. Además, presentamos el nuevo éxito del guionista: ***El poder del fuego***, con dibujo de **Chris Samnee**.

PRÓXIMAMENTE:

LOS MUERTOS VIVIENTES (EDICIÓN DELUXE), *NEGAN LIVES! THE WALKING DEAD: THE ALIEN, OUTCAST, OBLIVION SONG, STILLWATER...*

ESPECIAL SKYBOUND

ECC EDICIONES
Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Ejemplar promocional publicado junto a la revista *ECC Cómics* núm. 23.

Imagen de portada: Tony Moore (*The Walking Dead* núm. 1 USA).

DIRECCIÓN
Presidente:
Daniel Navarro

Director general:
Beni Vázquez

Director de publicaciones:
Jaime Rodríguez

EDICIÓN
Director editorial:
Francisco Calderón

Editores:
Gustavo Martínez
Sira Guarido
David Fernández

Editores adjuntos:
Marc Viaplana
Sandra Solorzano
Carlota Lloret

Coordinadores editoriales:
David Carro
Miguel Plaza

Diseñadores gráficos:
Isaac Romano
Jordi Vázquez
Ismene Grande
Esteban Carmona
Juli Cases
Lorena Carvalho

Realización técnica:
Estudio NoDo

Correctoras:
Gabriela Miciulevicius
Ivonne Bonsfills

Control de calidad:
Sandra Velencoso
Merche Bermúdez

OPERACIONES Y SISTEMAS
Directora de operaciones y sistemas:
Noemí Faraco

Administración:
Maica Espilez
Marc Terricabras

Directora financiera:
Maribel Valverde

Contabilidad:
Eva Olmedo

Director de logística:
Cristóbal Pino

Logística:
Carme Lleget
Toñi Gutiérrez
Josep Prat
Manuel Peña
Roger Mut
Oriol Saavedra
Jordi Boix
Francisca Gil
Cristian Guerra
Francisco Gutiérrez
David Martínez
Cristian Tejerina

Directora comercial:
Elena Cabrera

Comerciales:
Ximo Hernández
Eva Faraco
Àlex Trilles
Marina Cabrera

Director de merchandising:
Alberto Benavente

MARKETING Y COMUNICACIÓN
Directora de marketing:
Paloma Joga

Directora de comunicación:
Merche Bermúdez

Redactor:
Bruno Lorenzo

Colaboran en este número de *ECC Cómics*:
Ignacio Pena, Mikel Navarro, Carlos J. Eguren
Impreso en España
Fecha de edición: Enero 2021

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre este cómic
y todas nuestras publicaciones en:
WWW.ECCCOMICS.COM
WWW.ECCEDICIONES.COM

Si deseas adquirir nuestros cómics
y no los encuentras, puedes hacerlo en:
WWW.TIENDASCOSMIC.COM

Si tienes una librería y quieres disponer
de nuestros títulos, envíanos un e-mail a
comercial@eccediciones.com o llama al
93 252 20 28.

Síguenos en:

facebook.com/ECCEdiciones

twitter.com/eccediciones

instagram.com/eccediciones

CanalECCEdiciones

¡A VOLAR!

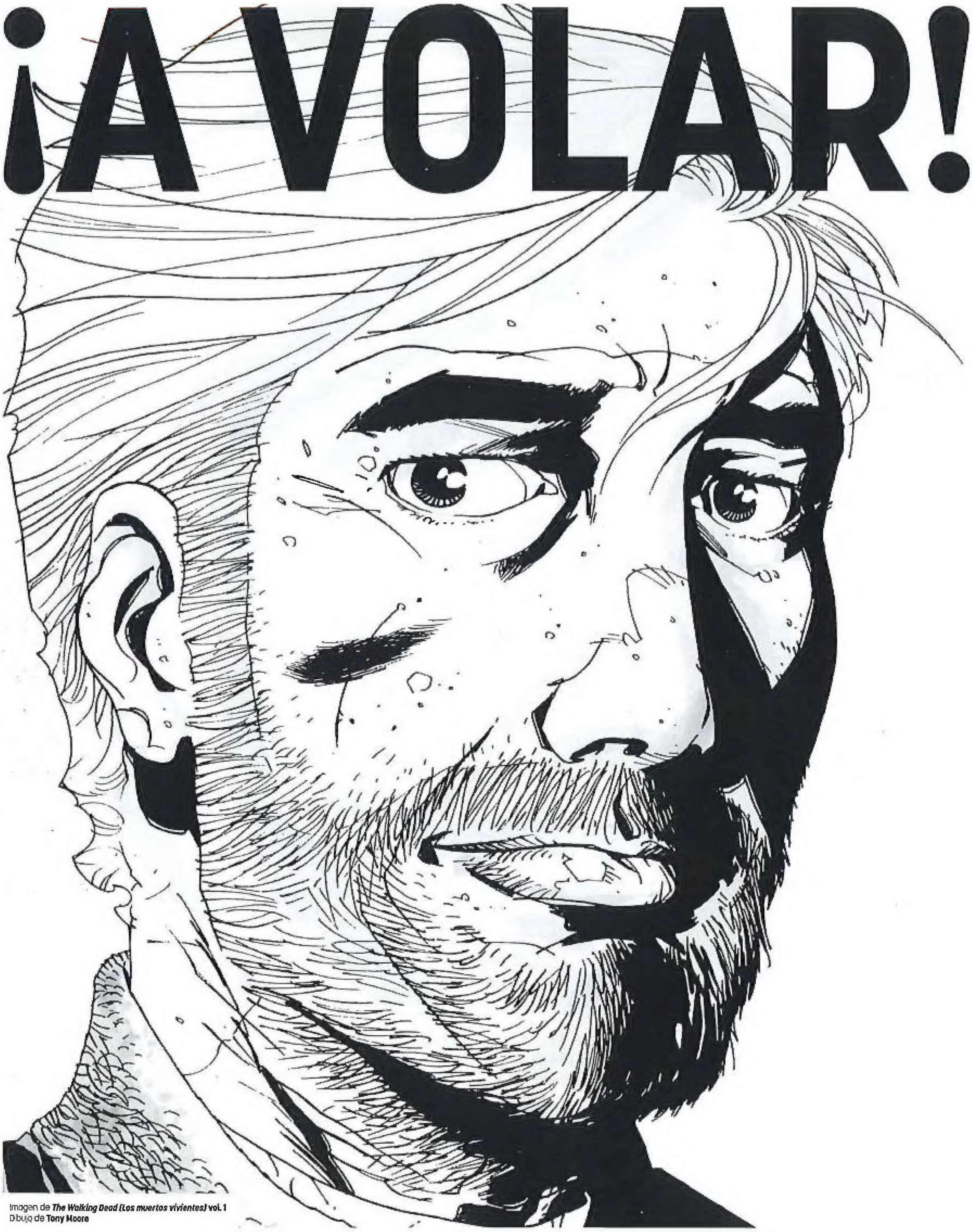
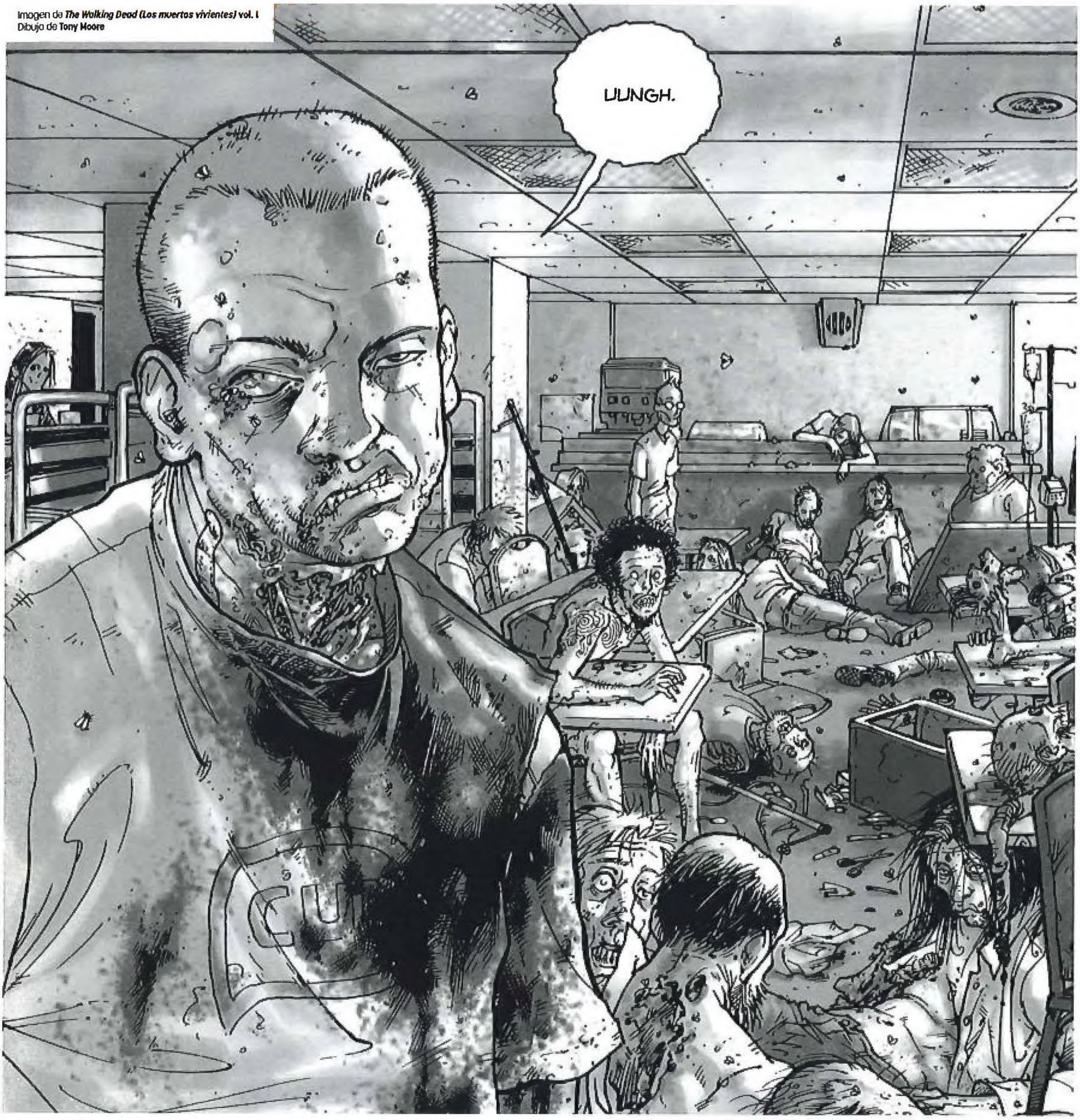


Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** **vol. 1**
Dibujo de **Tony Moore**

Skybound arranca una nueva etapa en España de la mano de ECC Ediciones. El sello original de *The Walking Dead (Los muertos vivientes)* e *Invencible* se ha hecho un hueco en las casas de millones de aficionados de todo el mundo mediante todo tipo de proyectos transmedia. Ahora, es el momento de descubrir o redescubrir el origen del fenómeno: los cómics. En este especial encontrarás nuestros planes más inmediatos para esta nueva licencia, ¡apenas un avance de lo que hemos preparado para 2021!

de **Bruno Lorenzo**

Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)* vol. 1**
Dibujo de **Tony Moore**



Skybound Entertainment es una empresa norteamericana de entretenimiento multiplataforma. Dirigida por apasionados creadores de contenido, Skybound se fundó en 2010 sobre un precepto fundamental: el autor como centro de cada proyecto. Un ejemplo de ello lo encontramos en su presidente y cofundador, **Robert Kirkman**, impulsor de todas las adaptaciones de ***The Walking Dead***, más conocida en nuestro país como ***Los muertos vivientes***. La franquicia es ahora mismo un fenómeno mundial, y su serie de televisión está considerada una de las mejores producciones dramáticas de todos los tiempos.

Más de 10 años después de su creación, no cabe duda de que, de una manera u otra, Skybound forma parte del imaginario popular. Gente de todas las edades reconoce ***Los muertos vivientes*** y a su aclamado reparto y, lo más importante, saben que la génesis de las aventuras de Rick, Daryl y compañía está en el mundo de las viñetas. ¿Llevas años siguiendo sus aventuras? ¿Nunca has leído el cómic que lo empezó todo? Si la respuesta es afirmativa en ambos casos, ya seas un veterano o un novato, te damos la bienvenida. **Bienvenido a ECC. Bienvenido a la casa de Skybound en España.**

Con motivo de la nueva etapa de Skybound, ECC ha preparado un plan de publicaciones, con fecha de inicio en febrero de 2021. En este especial avanzamos los primeros detalles del plan. Es el momento de echar a volar y empezar a formar parte de este multiverso de historias inolvidables, que te acompañarán incluso más allá del papel. ¿Nos acompañas?

LA MENTE MAESTRA

Robert Kirkman fundó Skybound Entertainment junto a su socio **David Alpert**. En la actualidad, Kirkman sigue desarrollando y produciendo multitud de proyectos personales y colabora con una extensa lista de creadores, en medios tan diversos como los cómics, los videojuegos, el cine, la televisión y el *merchandising*.

Como creador de cómics, Kirkman ha cosechado un éxito sin precedentes en la adaptación de sus historias a otras formas de contenido. En 2010, su serie ganadora del prestigioso premio Eisner, ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, dio el salto

a la televisión de la mano del canal AMC. Desde entonces, *The Walking Dead* ha cosechado un éxito sin precedentes y la franquicia se ha ampliado a otras producciones, de la talla de *Fear the Walking Dead* y *The Walking Dead: World Beyond*. En España, la adaptación se emite en los canales de pago FOX y AMC. También está disponible en plataformas de *streaming* como Netflix España o HBO España.

Kirkman también es el productor ejecutivo de la serie de AMC *Secret History of Comics* y del drama preapocalíptico *Five Year*. Su cómic de exorcismos demoníacos, ***Outcast (Paria)***, ha sido adaptado por el canal Cinemax (FOX en España). Y para la pantalla grande, Kirkman prepara como productor una película basada en su cómic ***Invencible***. El proyecto estará escrito, dirigido y producido por **Seth Rogen** (*The Disaster Artist*) y **Evan Goldberg** (*Chicos buenos*) para Universal Pictures. ***Invencible*** también se convertirá en una serie de animación de Amazon Prime Video.

Otros cómics creados por Kirkman son ***Oblivion Song***, *Die! Die! Die!*, *Super Dinosaur*, *Battle Pope*, *El asombroso hombre lobo* y *Ladrón de ladrones*.

LOS IMPRESCINDIBLES

Tres títulos de Skybound que suponen la punta de lanza de esta nueva etapa publicada por ECC. Profundizamos sobre ellos en las siguientes páginas.

The Walking Dead (Los muertos vivientes). Casi no necesita presentación, ¿verdad? El multipremiado cómic escrito por Robert Kirkman y dibujado por **Tony Moore** (*Fear Agent*) y **Charlie Adlard** (*Juez Dredd*) finalizó en 2019 con un total de 193 entregas originales, pero su legado está más presente que nunca, convertido en la actualidad en uno de los *bestsellers* del siglo XXI, un cómic imprescindible en las listas de favoritos de los medios especializados. Publicado en blanco y negro, ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** se centra en el comatoso *sheriff* adjunto Rick Grimes y su despertar en un mundo arrasado por auténticos caminantes devoradores de carne. En medio del apocalipsis, Rick emprende la búsqueda de su familia. En el camino, descubrirá a otros supervivientes, algunos de los cuales se han visto obligados a abandonar cualquier atisbo de humanidad con un único fin: sobrevivir. Una odisea que mezcla drama, horror y grandes dosis de tensión y sorpresas. Nadie está a salvo. ECC publicará toda la serie en dos formatos: una edición cartoné de 16 tomos (a la venta a partir de febrero de 2021) y una edición Deluxe de ocho tomos (a la venta a partir del segundo trimestre de 2021).

Invencible. Una de las series de Skybound más queridas por los lectores, casi

Portada de ***Invencible* vol. 25: Casa repleta**
Dibujo de **Ryan Ottley**

Imagen de ***El poder del fuego vol. I: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

tan longeva en el tiempo como ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***. En ***Invencible,*** Robert Kirkman y los dibujantes **Cory Walker** (*The Irredeemable Ant-Man*) y **Ryan Ottley** (*Amazing Spider-Man*) dan un giro radical al cómic de superhéroes tradicional, mezclando las bases de iconos como Superman o Spiderman con una rompedora estética y un tono decididamente adulto. A la edad de siete años, el personaje central, Markus, descubre que su padre es en realidad un extraterrestre con poderes sobrehumanos, también conocido como Omni-Man. Una década más tarde, Markus desarrolla sus propias habilidades. Junto a otros héroes, oculto bajo la identidad de Invencible, Markus se enfrenta al crimen... y a sus propios orígenes. Nuestra prioridad en 2021 será completar las ediciones de ***Invencible*** en curso iniciadas por la licenciataria previa, publicando los últimos arcos argumentales de la colección hasta completar los 144 números originales.

El poder del fuego. El proyecto más reciente de Robert Kirkman, en el que forma equipo creativo con uno de los dibujantes más aclamados del último lustro, **Chris Samnee** (*Daredevil, Capitán América*). El joven Owen Johnson viaja a China para conocer la verdad sobre sus padres biológicos. El destino lo conducirá a un misterioso templo *shaolin*, cuyos estudiantes tratan de recuperar una habilidad legendaria que permite generar bolas de fuego. Un arte perdido que pronto será clave para la salvación del mundo. ECC publicará la serie en tomos recopilatorios.

OTROS TÍTULOS

Como parte del plan de publicaciones, a lo largo de los próximos meses abordaremos el lanzamiento de otros títulos de Skybound, muchos de ellos inéditos en España. Estas son algunas de las sorpresas que estarán pronto disponibles en vuestra tienda favorita. ¡Permanece atento a nuestra web y redes sociales para descubrir otras novedades!

Negan Lives! Se trata de un especial autoconclusivo escrito por Robert Kirkman y dibujado por Charlie Adlard, ambientado en el universo de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** y protagonizado por uno de los personajes más carismáticos de la saga, al que interpreta el actor **Jeffrey Dean Morgan** (*Watchmen*) en la se-

Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)* vol. 1**
Dibujo de **Tony Moore**

rie de televisión. El especial se podrá leer de manera independiente, pero también servirá para completar la historia de Negan tras sus apariciones en ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***.

The Walking Dead: The Alien. Otro especial autoconclusivo, en este caso escrito por **Brian K. Vaughan** (***Y, el último hombre***) y dibujado por el español **Marcos Martín** (*The Private Eye*). Este *spin-off* de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, publicado originalmente en formato digital como parte de la plataforma *online* Panel Syndicate de Vaughan y Martín, traslada la acción a España, a Barcelona. ¿Qué peligros nos esperan en una Ciudad Condal conquistada por los zombis?

Outcast (Paria). Otra creación de Robert Kirkman, con **Paul Azaceta** (***Northlanders***) al dibujo. Horror sobrenatural al más puro estilo Kirkman. Tras una ruptura sentimental, el protagonista, Kyle Barnes, regresa a su pueblo natal. Junto al reverendo Anderson, Kyle será testigo de varias manifestaciones demoníacas que parecen tener relación con su pasado y con el mismísimo destino de la humanidad. Su adaptación televisiva, de dos temporadas de duración, ha sido emitida por FOX España.

Oblivion Song. Robert Kirkman y el italiano **Lorenzo De Felici** (*Infinity8*) pergeñan un relato de ciencia ficción cuyo punto de origen es la desaparición masiva de más de 300.000 ciudadanos de Filadelfia (Estados Unidos). La brecha que provocó el suceso convirtió a la ciudad en una zona casi apocalíptica, repleta de monstruos. Nathan, un científico con apoyo del gobierno, trata de descubrir la verdad sobre la brecha y averiguar el paradero de los desaparecidos.

Stillwater. Terror e intriga de la mano de **Chip Zdarsky** (*Daredevil*) y **Ramón K. Pérez** (*Cuento de arena*). Una de las novedades más recientes de Skybound. Nadie muere. En la ciudad de Stillwater, eso no es una promesa. Es una amenaza. --(BL)

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

GUÍA DE SUPERVIVENCIA PARA EL ZOMBI NOVATO

Portada alternativa de *The Walking Dead (Los muertos vivientes)* vol. 1
Dibujo de **Tony Moore**

El cómic insignia de Skybound ya está aquí. Escrito por Robert Kirkman y dibujado por Tony Moore y Charlie Adlard, *The Walking Dead (Los muertos vivientes)* es una obra maestra que no puede faltar en tu biblioteca personal. Si todavía no te has convencido, en las siguientes líneas te damos varias razones, sin *spoilers*, para leer o releer una de las historias que han marcado la historia reciente del noveno arte. ¡Ahora en ECC Ediciones!

de **Bruno Lorenzo**

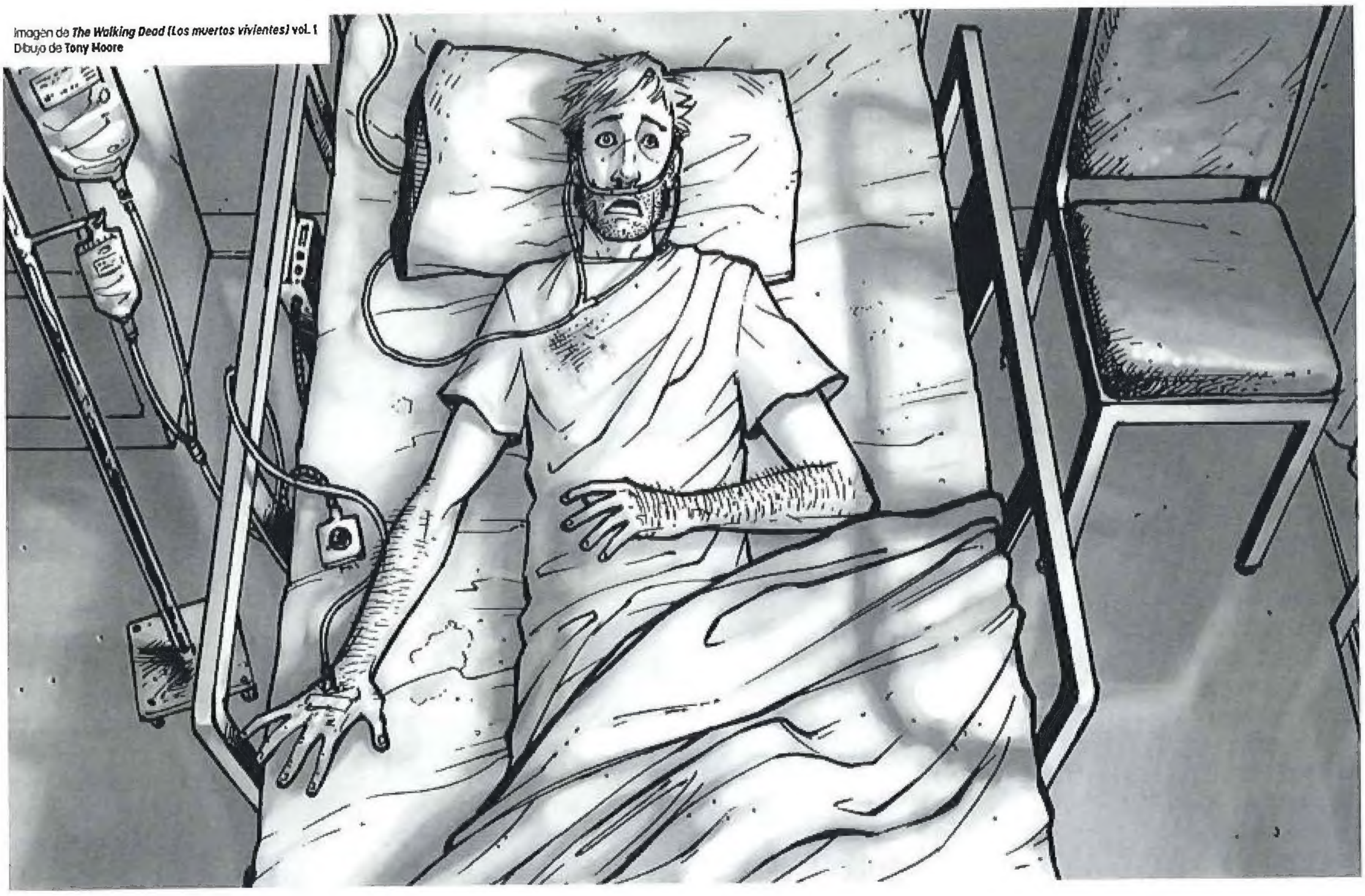


Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** vol. 1
Dibujo de **Tony Moore**

POR ROBERT KIRKMAN

Ya hemos hablado de la mente maestra detrás de Skybound y de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** en las páginas previas, pero aquí queremos abordar su faceta como guionista. La primera peculiaridad la encontramos en un hecho que permitió a **Robert Kirkman** afrontar el desarrollo de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** con total libertad y, sobre todo, con una naturalidad que se transmite al lector: cuando la serie fue concebida, no había un final predefinido ni se estableció un límite de entregas. Tampoco estaba en los planes del norteamericano dar explicación alguna sobre el origen de las criaturas y lo ocurrido en esta versión de la Tierra. La categorización original de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** como una colección abierta permitió a Kirkman llevar a los personajes al límite de cada situación. Esto provoca que ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** se convierta número a número en una gran saga que va más allá de la supervivencia en un mundo roto. Es la historia de unos seres humanos, de varios individuos, de varias familias, que comparten con nosotros momentos de gran drama y tensión, pero también escenas de cotidianidad, de alegría, de esperanza. En ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, los gestos más pequeños son los más grandes. La acción, aunque presente y necesaria en muchos momentos, es un motor secundario del guion.

POR CHARLIE ADLARD

Tras seis entregas ilustradas por **Tony Moore**, el dibujante británico **Charlie Adlard** se hizo cargo del apartado gráfico de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***. Adlard empezó su carrera en el Reino Unido, realizando para la revista *2000 AD* algunos episodios de *Juez Dredd*, *Armitage*, *Savage* y *La muerte blanca*. También ha colaborado en varias ocasiones con Marvel y DC, además de realizar otros proyectos más personales, como la novela gráfica *El aliento del Wendigo*, junto al guionista **Mathieu Missoffe**. Es posible que, debido al peso de los argumentos de Kirkman, la labor de Adlard no haya sido suficientemente reconocida durante los 16 años de recorrido de la serie. El hecho de que un mismo dibujante, acompañado por el colorista y rotulista **Cliff Rathburn**, se haya mantenido al frente del título durante más de una década, sin interrupciones hasta su desenlace, parece cosa de otra época, es digno de mención, una apuesta decidida por la continuidad y la cohesión gráfica. La labor narrativa de Adlard ha sido titánica, asumiendo como propios los elementos que ya formaban parte de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** desde antes de su llegada. Su capacidad para retratar a unos personajes que oscilan por momentos entre lo humano y lo monstruoso, su habilidad para combinar emoción y acción, son dos virtudes que encajan como un guante en los guiones plagados de conversaciones de Kirkman.

POR EL BLANCO Y NEGRO

La ausencia de colores primarios y secundarios es uno de los pilares fundamentales de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***. El blanco y negro introduce al lector en una intencionada atmósfera, propia del cine clásico de terror, permitiendo atender con mucho más detalle a las luces y las sombras de los personajes y de los escenarios. Un dominio del claroscuro en el que Tony Moore primero, y Charlie Adlard después, tenían mucho que decir. El de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** es un mundo de grises, en lo real y en lo figurado: nadie es completamente bueno ni completamente malo. Los protagonistas están definidos por una dualidad en la que los debates éticos y morales no siempre toman el camino aceptado tradicionalmente como correcto. Por cierto, como curiosidad, en 2020 Image Comics y Skybound empezaron a reeditar ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** en Estados Unidos desde el número 1 a todo color y con extras inéditos.

POR RICK GRIMES

Nada más abrir el primer tomo de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** nos encontramos cara a cara con el protagonista (¿o deberíamos decir "con uno de los protagonistas"?) de la epopeya de Robert Kirkman, el hombre conocido como Rick Grimes. Se trata de un oficial de policía que entra en coma tras un tiroteo con unos criminales. Al despertar, Rick descubre que el mundo ya no es como recordaba. A duras penas, consigue salir de un hospital invadido por los caminantes e iniciar la búsqueda de su mujer Lori y de su hijo Carl. Rick es el instrumento que emplea Kirkman en estas primeras páginas para presentar al lector el universo de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** y la esencia de las 192 entregas posteriores. Todo está ahí. En el primer número, el juego de sombras del que hablábamos en

Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** **vol. 1**
Dibujo de **Tony Moore**

el apartado anterior ya está presente: Rick es capaz de afrontar la situación con cierta entereza e incluso comparte aventuras con otros supervivientes, pero hay algo gris en su alma. Se palpa en cada conversación, se define en las últimas páginas. Es una sed de venganza contra la propia naturaleza de lo que le rodea, imposible de aplacar, que le traerá numerosos problemas en el futuro. Apoyado en el visceral trazo de Adlard, Kirkman transforma a un sencillo ayudante de *sheriff* en un implacable líder. "Si matas, mueres", pero también, "Si matas, vives". Lo vas a odiar, pero también lo vas a amar. El cambio en el discurso de Rick marca el destino de todo el reparto de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***.

POR NEGAN

Acabamos de hablar del pseudohéroe de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, Rick Grimes, pero en la colección escrita por Robert Kikman también hay espacio para antagonistas mucho más humanos que los zombis. Negan es el que más os sonará, incluso sin haber visto nunca un capítulo de la serie de televisión o sin haber leído jamás un ejemplar del cómic. La interpretación realizada por el actor **Jeffrey Dean Morgan** (*Watchmen*, *Batman v Superman: El amanecer de la justicia*) ha convertido al personaje en uno de los favoritos de los fans. Pero, una vez más, todo empezó en las viñetas. A Negan y a su peculiar bate de béisbol los descubriremos en el volumen 9 de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, cuando la colección está a punto de alcanzar el centenar de episodios. No es casualidad: es una evolución lógica de lo ocurrido en las historias previas. Negan es la cara más infame del mundo de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***. Es un mal que, como se demuestra con el tiempo, acaba resultando muy necesario y útil para Rick y sus compañeros. Sin embargo, no es el único enemigo humano al que deben hacer frente. Mucho antes, en ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** vol. 3, asistiremos a la presentación del Gobernador, un lobo con piel de cordero, responsable de algunos de los episodios más oscuros de la cabecera. Entretanto, no podemos olvidar la influencia de los enemigos de la mente, aquellos que no son ni humanos ni zombis. Hablamos de los celos, de las envidias, de los miedos de cada personaje. Un cóctel explosivo de conflictos internos y externos que empuja la trama hasta las últimas consecuencias.

POR LOS ZOMBIS

"Los zombis son el *macguffin*, pero Robert [Kirkman] escribe una serie sobre las peripecias vitales de un grupo de personas atrapadas en el peor escenario posible." Así de claro se expresaba Charlie Adlard en 2018 en una entrevista a *elDiario.es*. No podíamos terminar nuestra particular guía sin hablar de los zombis. Pero no queremos

Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** **vol. 1**
Dibujo de **Tony Moore**

Imagen de ***The Walking Dead (Los muertos vivien(tes)*** **vol. 1**
Dibujo de **Charlie Adlard**

referirnos exactamente a ellos como "villanos", como "personajes". Como veis, son algo más. Los zombis, las criaturas de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, son un concepto, una parte mortal del decorado, dentro y fuera de las páginas del cómic. Para los protagonistas, son el mal que acecha en cada esquina, pero con el que se puede llegar a convivir, tomando las medidas necesarias. Para el autor, para Robert Kirkman, los zombis son el miedo al fracaso repentino, un miedo con el que también aprendió a convivir durante gran parte del desarrollo de la serie. De un proyecto personal, un simple homenaje a aquellas películas que amaba, a una franquicia multiplataforma de la que están pendientes millones de personas. "Cuando haces un cómic de superhéroes, puedes presentar una extraña raza de monstruos, nuevos planetas, otra dimensión", dijo a *Variety* en 2018. "Puedes hacer todo tipo de locuras. Pero ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, aparte de los zombis, tiene los pies en la tierra, es muy realista. Así que todas esas amenazas más grandes tienen que asentarse en el mundo y funcionar como

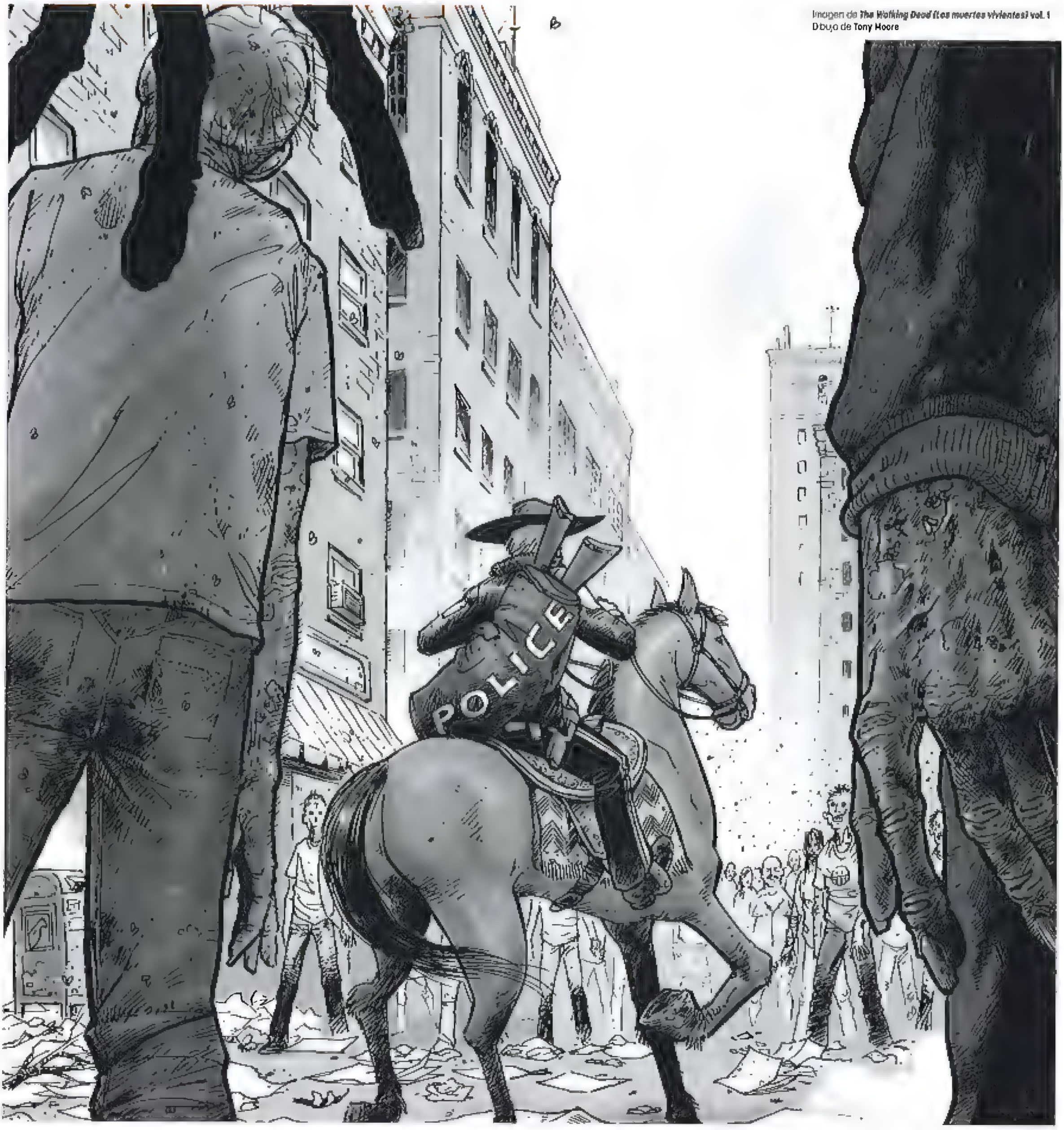
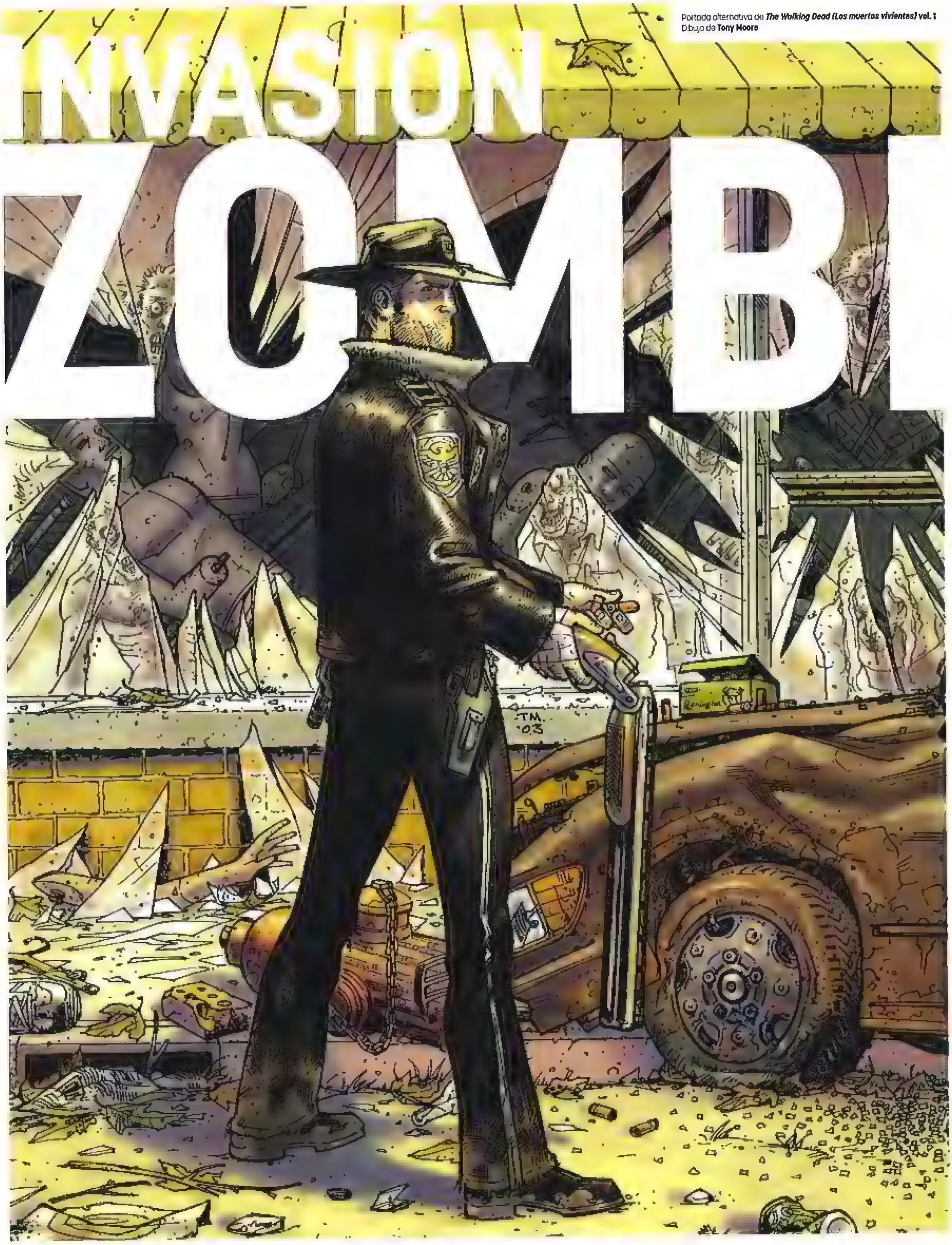


Imagen de *The Walking Dead (Los muertos vivientes)* vol. 1
Dibujo de **Tony Moore**

en la vida real. Estas cosas son las que hacen que ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** sea más difícil, pero también más satisfactoria. Con esas restricciones, permite que las historias sean más humanas, más identificables, más entretenidas."

POR SU LEGADO

Cuando ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** inició su andadura en 2003, el subgénero de terror zombi, salvo excepciones de culto, estaba alejado de la primerísima línea de la cultura popular. En 2020, la zombimanía nos ha invadido. La atracción por lo sobrenatural nos ha vuelto a conquistar, y gran parte de la culpa recae sobre Robert Kirkman y su equipo. En estos años, en el mundo del cómic, tanto Marvel como DC han obsequiado a lectores de todo el globo con versiones zombificadas de sus universos, en *Marvel Zombies* (2005), con la participación del propio Kirkman, y ***DCsos*** (2019), respectivamente. El manga japonés también ha caído rendido al fenómeno, dando rienda suelta a un imaginario propio en títulos como *I am a hero* (2007-2019) y ***Tokyo Summer of the Dead*** (2011). En el cine, hemos tenido zombis para todos los gustos: más tradicionales, que siguen el canon impuesto por el legendario director **George A. Romero** (*28 días después*, 2002; *Amanecer de los muertos*, 2004), otros más cercanos al humor (*Zombieland*, 2009; *Zombieland: Mata y remata*, 2019), e incluso reinterpretaciones patrias (la saga *REC*, 2007-2014). En la televisión, más allá de *The Walking Dead*, de la que hablamos en profundidad en las siguientes páginas, se han producido acercamientos tan dispares como *iZombie* (2015-2019), basada en el cómic homónimo de **Chris Robertson** y **Michael Allred**; *The Santa Clarita Diet* (2017-2019) o *Z Nation* (2014-2018). Los videojuegos también se han dejado contagiar por el virus zombi. Buen ejemplo de ello lo encontramos en obras maestras del género, de la talla de la duología *The Last of Us* (2013-2020), pero también en sagas multiplataforma que han reafirmado su prestigio, como *Resident Evil* (en acción desde la década de los noventa), e incluso en los modos zombi que muchas franquicias han implementado como un modo de juego más. --(BL)



Portada alternativa de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)* vol. 1**
Dibujo de **Tony Moore**

Como acabamos de comprobar, la colección de Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard ha marcado una era dorada para el cómic de terror. Pero *The Walking Dead (Los muertos vivientes)* también ha trascendido más allá de las viñetas, llegando a otros medios como la televisión y los videojuegos.

de **Bruno Lorenzo** e **Ignacio Pena**

Copyright (c) 2010-2020 AMC Network Entertainment LLC. All rights reserved.

En 2020 se cumplieron 10 años desde el estreno de *The Walking Dead* en el canal norteamericano AMC, con **Frank Darabont** (*Cadena perpetua*) como primer *showrunner*. Protagonizada por **Andrew Lincoln** (*Love Actually*) como Rick Grimes, **Steve Yeun** (*Sorry to Bother You*) como Glenn Rhee, **Norman Reedus** (*Blade II*) encarnando a Daryl Dixon, y **Melissa McBride** (*Altar Boys*) como Carol Pelletier, a los que posteriormente se les unirían actores que saltarían a la fama gracias a su incorporación a la producción, como **Lauren Cohan** (*Crónicas vampíricas*) o **Danai Gurira** (*Black Panther*), esta última en el papel de Michonne. Con el paso del tiempo, llegarían veteranos de la talla de **Lennie James** (*Blade Runner 2049*), poniendo rostro a Morgan Jones, y **Jeffrey Dean Morgan** (*Watchmen*), el temible Negan. Se trata de la serie más vista en las cadenas de cable en Estados Unidos durante varios años, llegando a reunir hasta a 17 millones de espectadores, base de público que se amplió con posterioridad gracias a su emisión internacional y al auge de las plataformas VOD, como Netflix o HBO España.

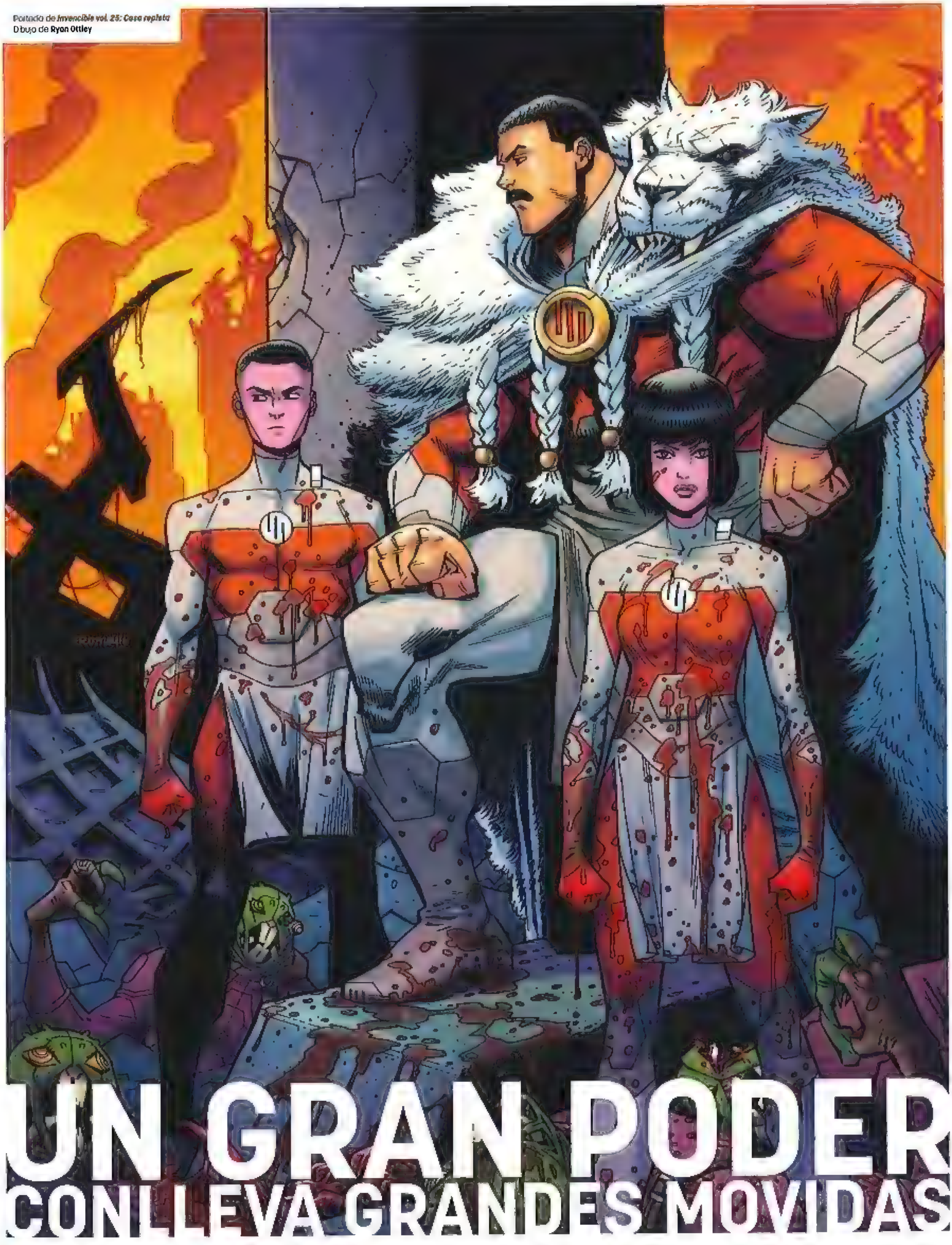
Pese a que la serie original llegará a su fin en 2021 con su undécima temporada, eso no quiere decir que los caminantes vayan a desaparecer de nuestras vidas. En esta década, la franquicia ha aumentado de la mano de *Fear the Walking Dead*, con **Kim Dickens** (*Deadwood*) y **Cliff Curtis** (*Training Day*) como protagonistas de un *spin-off* en el que se muestran los primeros días del apocalipsis zombi. El pasado 4 de octubre se estrenó la miniserie *The Walking Dead: World Beyond*, protagonizada por **Annet Mahendru** (*The Americans*) y **Julia Ormond** (*El primer caballero*). *The Walking Dead: World Beyond* narra la historia de la primera generación de supervivientes nacida tras el surgimiento de los zombis. Entre los proyectos de futuro, destaca una secuela protagonizada por Carol y Daryl, personaje de gran popularidad, exclusivo de la versión televisiva. Por si fuera poco, está en el horno una antología llamada *Tales of the Walking Dead*, compuesta por historias independientes ambientadas en este universo, así como una trilogía de largometrajes que pondrá punto y final a la historia personal de Rick Grimes.

© 2018-2019 Skybound, LLC and/or its affiliates. Based on the Comic book by Robert Kirkman, Tony Moore and Charlie Adlard. The Walking Dead is a trademark of Robert Kirkman, LLC

The Walking Dead (Los muertos vivientes) se ha dejado ver también con gran éxito en el mundo de los videojuegos, gracias a *The Walking Dead: The Game Series* (2012), que puso en el centro de todas las miradas a su desarrolladora, Telltale Games, un equipo que dio forma a un innovador enfoque de aventuras divididas en capítulos. Su intensa narrativa, una historia con personajes nunca vistos en este universo, lo hizo merecedor de más de 80 premios al juego del año, otorgados por múltiples medios especializados. Más enfocado a la acción era *The Walking Dead: Survival Instinct* (2013), *shooter* en primera persona protagonizado por los hermanos Dixon. En este repaso, no podemos olvidar otras propuestas transmedia, como la serie de novelas escritas por el propio Kirkman entre 2011 y 2014, en colaboración con **Jay Bonansinga**, que estaban centradas en la figura del primer gran antagonista, el Gobernador. La marca está presente además en el mundo de los juegos de mesa, a través de *The Walking Dead: All Out War*, de un juego de cartas propio y de las ediciones exclusivas zombificadas de clásicos del género como *Cluedo* o *Risk*.

Los lectores que se acerquen a ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)*** por las diferentes adaptaciones se encontrarán con los personajes, tramas y rasgos característicos de una historia que conocen, pero también con una perspectiva, una mitología ampliada, al estilo de otras grandes sagas como *Star Wars*, que no modifica el espíritu original que quería imprimir su creador. Todo enriquece, todo suma para dar forma un fenómeno imparable. --(BN) (IP)

Portada de *Invencible vol. 25: Caza repleta*
Dibujo de **Ryan Ottley**



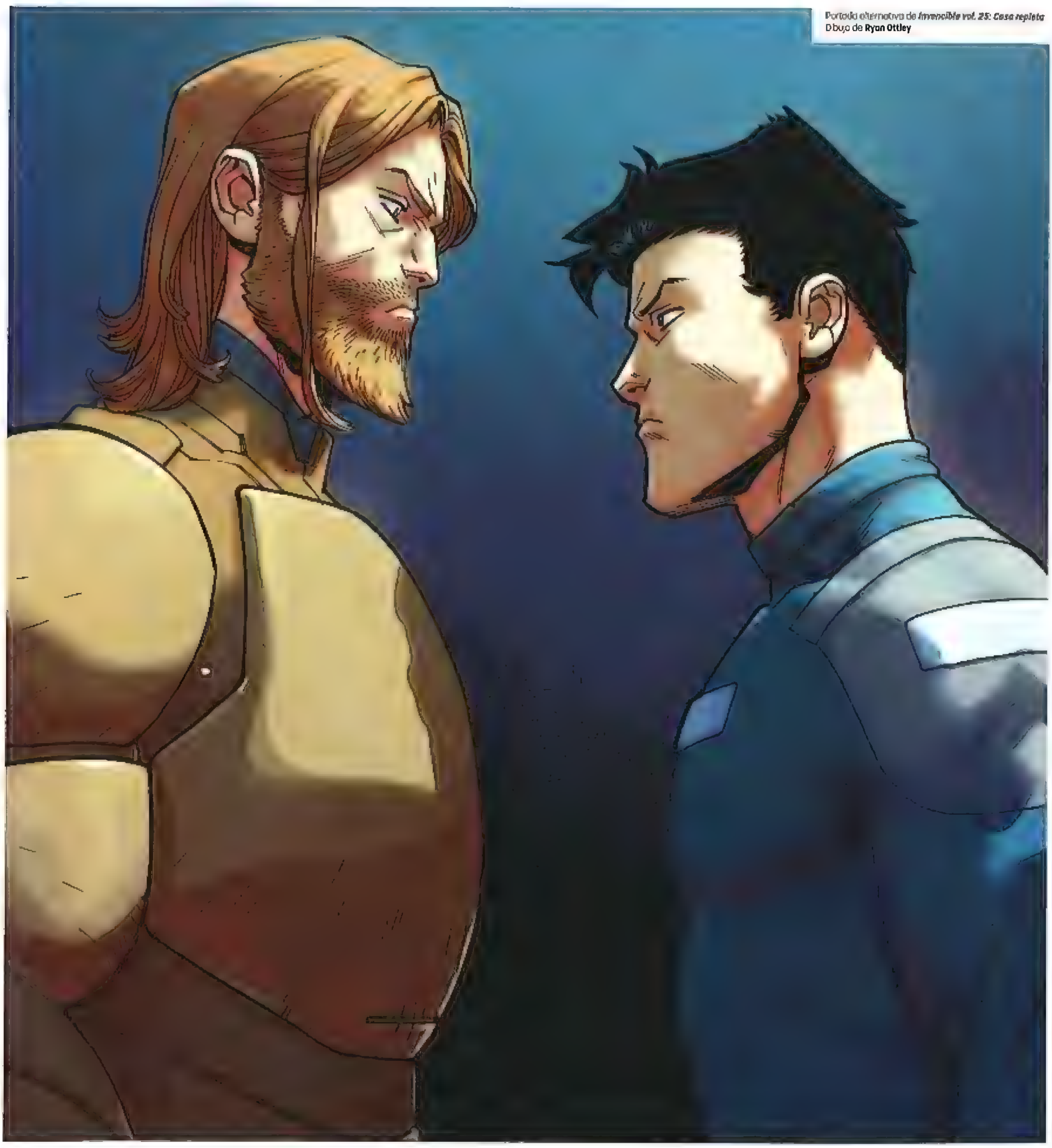
UN GRAN PODER CONLLEVA GRANDES MOVIDAS

Imagínatelo. A los ocho años tu padre te dice que es el mayor héroe del planeta y que, cuando crezcas, tú también tendrás sus poderes. Llegas a la adolescencia y ¡boom! Con ella, llegan también la superfuerza y el vuelo. Chicas, granos, deberes, supervillanos... Ser adolescente se hace menos pesado cuando eres invencible.

de **Mikel Navarro**

Acababa de comenzar el siglo XXI e Image Comics ya tenía una década de historia. La actitud radical y la revolución de la imagen se habían diluido entre crisis internas y externas. La salida de **Rob Liefeld** –director ejecutivo de la editorial y creador de *Youngblood*– y la venta de Wildstorm a DC por parte de **Jim Lee** habían dejado cojos los pilares fundacionales de la editorial, y **Jim Valentino** –responsable de la primera serie de los Guardianes de la Galaxia y socio fundador de la editorial– se centró en su papel de editor para abrir el sello a nuevos talentos. Fue la puerta de entrada para un novato **Robert Kirkman,** que venía de foguearse en la autoedición. En la loquísima *Battle Pope* pudo colaborar con los artistas **Tony Moore** y **Cory Walker**, con quien más tarde volvería a formar equipo en la miniserie *Superpatriot: Fuerza de combate*. Poco después, Valentino les encargó un proyecto de creación propia para ampliar el panteón superheroico de Image. En 2003, tras una primera propuesta fallida, llegó la idea que lo cambiaría todo: ***Invencible***, probablemente el mejor cómic de superhéroes del universo.

La compenetración entre el equipo era buena –Kirkman y Walker incluso llegaron a compartir piso–, y Mark Grayson, el protagonista de la historia, tenía todo para triunfar. Sin embargo, la serie no comenzó con buen pie. Para empezar porque se lanzó en enero, un mes históricamente flojo en cuanto a ventas en Estados Unidos, a lo que se unían los problemas de Walker para cumplir con la periodicidad y unas primeras portadas que no terminaban de captar la atención del público. El mismísimo **Kurt Busiek** –guionista de ***Action Comics*** o ***Astro City*** y gran conocedor del medio– llegó a aconsejar al equipo sobre las portadas y, tras siete números, Cory Walker pasó el testigo como dibujante titular a **Ryan Ottley** –por entonces un joven talento llegado de la comunidad *online* Digital Webbing–, aunque Walker continuó ha-



Portada alternativa de *Invencible vol. 25: Casa repleta*
Dibujo de **Ryan Ottley**

Imagen de ***Invencible vol. 25: Casa repleta***
Dibujo de **Ryan Ottley**

ciendo portadas y diseños de personajes. Ottley, además de realizar sus páginas a gran velocidad, aportó un extra de espectacularidad a la serie con peleas cada vez más impresionantes y una narración acelerada propia del manga *shônen*, creciendo como dibujante durante 123 números hasta convertirse en un artista de primera fila y el fichaje estrella de la etapa más reciente de *El asombroso Spiderman*. Además de Ottley, el equipo creativo se reforzó con la incorporación de **Rus Wooton** para relevar a Kirkman en las labores de rotulación de la serie, manteniendo el gusto por la tipografía y esas onomatopeyas que tanto recordaban al trabajo de **John Workman** en el Thor de **Walter Simonson**.

Kirkman hizo del mundo de ***Invencible*** su sala de juegos particular. El lugar donde volcar todo lo que le gustaba de los tebeos de superhéroes. Guardianes todopoderosos, supergrupos oficiales y sus contrapartidas juveniles, grandes batallas y, sobre todo, superhéroes adolescentes. Los referentes como Spiderman habían crecido demasiado y era hora de traer sangre fresca, mucha sangre fresca. Pero crear de la nada un superhéroe icónico no fue tarea fácil. La receta de ***Invencible*** consistía en mezclar con humor ácido, cotidianidad y cariño referentes como el mencionado Hombre Araña -como paradigma del superhéroe adolescente que busca su sitio-, Superman o incluso *Dragon Ball Z*, empleando arquetipos muy reconocibles para luego llevarlos a lugares sorprendentes.

Resulta imposible no encariñarse de Mark Grayson desde el primer momento. Lo mismo pasa con sus padres o sus amigos. La normalidad con la que todos asumen la

Imagen de ***Invencible vol. 25: Casa repleta***
Dibujo de **Ryan Ottley**

Imagen de ***Invencible vol. 25: Casa repleta***
Dibujo de **Ryan Ottley**

vida superheroica es refrescante. Aquí no tenemos un protagonista huérfano con más o menos traumas, sino a un adolescente normal cuyo padre es el mayor defensor de la Tierra. Lejos de quedar en la sombra, cuando sus poderes se manifiestan cuenta de inmediato con su apoyo, obtiene un supertraje y se empieza a relacionar con otros héroes. Todo pasa con tal naturalidad que cuando llega el primer giro de la historia, te destroza. ***Invencible*** es una llamada continua al sentido de la maravilla. A lo largo de la colección presenciamos peleas multitudinarias, invasiones de imperios galácticos, cataclismos, realidades paralelas, villanos convertidos en héroes, héroes corrompidos hasta convertirse en villanos, un aumento imparable en la escala de poder... Kirkman consigue subvertir constantemente todos estos tropos habituales en el cómic de superhéroes, presentándolos de manera nunca vista. Lo mismo sucede con elementos típicos de los cómics como los relanzamientos o el legado. Casi nada es lo que parece. Todo es asombroso. Nada vuelve a ser lo mismo.

Durante más de una década, Kirkman construyó un universo compartido que daba cabida a apariciones de personajes ya existentes, como Savage Dragon o Superpatriot, pero también a series que partían desde ***Invencible*** para hacer su propio camino. Además de Tech Jacket -que aparecía poco antes de la colección de Mark Grayson-, se publicaron *spin-offs* de Brit, Atom Eve y Rex Splode, los Guardianes de la Tierra, Wolfman o Science Dog, además de la maxiserie *Invincible Universe*. Un universo en el que todo se aprovecha, incluso los momentos más intrascendentes o los chistes internos se pueden volver importantes más tarde, como la aparición de Science Dog -una idea desechada de Kirkman y Walker, basado en los bocetos iniciales del traje de Mark-.

Pero la principal fuerza de ***Invencible*** se encuentra fuera de eventos multitudinarios, en los momentos más mundanos e íntimos que nos muestran la verdad sobre los personajes y separan la serie de "la ilusión de cambio" para llevarla a un crecimiento real. Al contrario que en colecciones asentadas que dependen de una continuidad que impide que algo cambie realmente, aquí el tiempo pasa, los personajes maduran, las cosas que les suceden lo hacen de verdad. Kirkman deseaba desde el principio que la historia de Mark

concluyera de forma natural, y así lo hizo en 2017 con *El final de todas las cosas*, un evento de 12 números que llevaba hacia el cierre de la colección en el número 144 y que contó con la vuelta de Cory Walker a la mesa de dibujo.

El último paso de ***Invencible*** para conquistarnos ha sido su salto a las pantallas. Tras el *motion-comic* producido por MTV en 2008, en abril de 2017 se anunció el proyecto para llevar la serie de cómics al cine de la mano de **Evan Goldberg** y **Seth Rogen** -responsables de la adaptación televisiva de ***Predicador***-, pero el proyecto quedó en el aire. Dos años después, Amazon dio luz verde a una serie de animación para su plataforma que, tras los retrasos propios de esta época, se estrenará en 2021. La serie cuenta con diseños de Cory Walker y las voces, entre muchos otros, de **Steven Yeun** (*The Walking Dead*) como Mark, **Gillian Jacobs** (*Community*) como Atom Eve, **J.K. Simmons** (*Whiplash*) como Omni-Man, **Mark Hamill** (saga *Star Wars*) como Art, y el propio Seth Rogen como Allen el Alien. Su primer tráiler se pudo ver en el evento *online* de la New York Comic Con 2020, presentado por el propio Kirkman. --(MN)

Portada alternativa de ***Invencible vol. 25: Casa repleta***
Dibujo de **Ryan Ottley**

Portada de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

LA LEYENDA DEL ULTIMO DOMADOR DE FUEGO

Robert Kirkman y Chris Samnee unen sus fuerzas en *El poder del fuego*, una obra con la que devuelven las artes marciales al cómic. Una espectacular mezcla de combates e historia de superación que supone un nuevo paso para Skybound y que ECC también publicará a partir de febrero de 2021.

de **Carlos J. Eguren**

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

"He aquí otro reto para el Avispón Verde, su ayudante Kato y su vehículo blindado Betsabé." Con esta introducción, la fiebre de las artes marciales llegó a la pequeña pantalla estadounidense en 1966, saltando pronto al cine y al cómic. Un sinfín de luchas y aventuras proliferarían en la década posterior, siguiendo su legado, hasta convertirse en un subgénero lleno de posibilidades, pero que menguó tras años de desafíos imposibles... aunque también inmortales, como se demuestra ahora, cuando regresa con ***El poder del fuego***.

No es la primera vez que el guionista **Robert Kirkman** da un golpe en la industria del cómic al resucitar géneros que se creían agotados. Ya lo hizo con ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, que revivió a los zombis dentro y fuera de las viñetas. También lo llevó a cabo con ***Invencible***, que recuperó el espíritu aventurero y fantástico de los cómics de superhéroes. No olvidemos tampoco cómo con ***Outcast*** reinterpretó el terror y lo paranormal. Y ahora, con ***El poder del fuego***, le toca renovar las artes marciales en el noveno arte.

DOMANDO EL FUEGO PERDIDO

"En mi adolescencia, cuando no estaba viendo pelis de zombis, estaba viendo pelis de artes marciales", afirmaba Robert Kirkman a *The New York Times*. Toda una declaración de intenciones. Tras el éxito de ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***, ha preferido dar un salto a un espíritu más colorido, que supone una vía de escape para la oscuridad del mundo de Rick Grimes.

El poder del fuego es un cómic sobre descubrimientos. El joven de raíces chinoestadounidenses Owen Johnson via-

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

ja a China en busca de sus orígenes. La travesía le llevará hasta un templo donde unos monjes buscan recuperar el poder de lanzar bolas de fuego, un don que necesitan para salvar el mundo. ¿Y si Owen es la última esperanza?

El poder del fuego no surgió de la noche a la mañana, sino que, como declaraba Kirkman en *Syfy Wire*: "La primera escena (con un tipo escalando una montaña nevada a duras penas para encontrar un templo y, finalmente, toparse con alguien con unas zapatillas Air Jordan y un *walkman*) era para mí como una pepita de oro que tuve mucho tiempo en mi cabeza". Fue el inicio de todo un homenaje a los clásicos de artes marciales como las películas *Las 36 cámaras de Shaolin* (**Liu Chia-Liang**, 1978), los filmes de **Bruce Lee** o incluso *Kill Bill* (**Quentin Tarantino**, 2003-2004). No rehúye tampoco de referencias al formato de las series televisivas: el anime *Cowboy Bebop* (1998-1999), series como *Cobra Kai* (2018) o el poder elemental de *Avatar* (2005-2008). Del mundo de las viñetas, hay conceptos de mangas como *El puño de la estrella del norte* y la archiconocida *Dragon Ball* (solo hay que ver las portadas donde lanzan las bolas de fuego al estilo de los *kame hame ha*), así como de cómics como *Deadly Hands of Kung Fu, Master of Kung Fu* o la andadura de **Matt Fraction** y **Ed Brubaker** en *Puño de hierro,* que encumbró al dibujante **David Aja**.

Pero la serie de Robert Kirkman y **Chris Samnee** no se queda en el simple homenaje: aporta nuevas ideas. "Me documenté un poco sobre las artes marciales chinas y su jerarquía en el mundo real, más allá de las películas, las series y los cómics que

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

había visto sobre el tema", afirma Kirkman. "También hay muchos elementos que provienen de las películas de superhéroes y de acción que no se basan en las artes marciales y que no esperas que aparezcan en este tipo de historias."

DIBUJANDO LAS BATALLAS INMORTALES

A Kirkman le acompaña Chris Samnee en el que es una de sus trabajos más espectaculares. El dibujante no es un desconocido; publicó su primer cómic con 15 años y, desde entonces, ha trabajado para DC (***Adventures of Superman***, ***La noche más oscura***, ***Batman: Black and White***), Marvel (*Thor, el poderoso vengador*, *Capitán América y Bucky*, *Daredevil*) o IDW (*The Rocketeer* junto a **Mark Waid**, ocon la que ganaría un Eisner). Sus páginas mezclan el trazo clásico de autores como **Jim Aparo** o **Alan Davis**, un cóctel al que añade la potencia y visceralidad del manga, características que hacen que su trabajo en ***El poder del fuego*** sea pura adrenalina. Kirkman, como todos los grandes guionistas del medio, sabe cuándo callar y dejar que su dibujante se luzca y narre, y esto lo hace desde las primeras páginas, con la llegada al templo, hasta las finales, durante la espectacular batalla final de Owen y sus compañeros, con una magnífica y épica *splash page* que zambulle al lector en la espectacularidad de la escena. "Lo más importante para mí siempre ha sido crear un mundo completamente nuevo, con sus propias reglas y mitología. Lograr hacerlo con Chris Samnee es un punto álgido en mi larga carrera", dijo Kirkman en la web del sello.

El apartado gráfico no termina en Samnee. El rotulado y el color son fundamentales y completan la narración. En este sentido, han jugado un papel crucial **Matt Wilson** y **Rus Wooton**, tal y como comenta Kirkman en *Syfy Wire*: "Saber que tienes este equipo trabajando junto a ti, como escritor, te permite superar tus límites".

DE LA LLAMA AL PUÑO

El poder del fuego te cautiva. Las primeras páginas captan el espíritu de Owen, su largo ascenso para descubrir la verdad

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

Imagen de ***El poder del fuego vol. 1: Preludio***
Dibujo de **Chris Samnee**

sobre sus padres y sobre el maestro Wei Lun. En este inicio, Kirkman recurre a la mariposa como la metáfora de la transformación y el ascenso que vivirá Owen. Es otro homenaje al animal guía que hemos visto en obras de caballería sobre el Santo Grial, en las leyendas japonesas y en reinvenciones como el *patronus* de *Harry Potter* o los lobos de Lothal de *Star Wars: Rebels*. Es otra demostración de las múltiples influencias de Kirkman, que conectan con el viaje del héroe al que dio forma el mitólogo **Joseph Campbell**.

El poder del fuego rehace los elementos de las artes marciales y los sobrenaturales como el puño flamígero o el misterioso guardián, el maestro Shaw, convertido en piedra y que, como un rey Arturo, volverá cuando el mundo lo necesite. Samnee y Kirkman narran la evolución como aprendiz de Owen con un gran ritmo que desarrolla la épica y la aventura con todo el potencial de la serie. Tampoco dejan de darnos a buenos secundarios, como el duro Ma Guang o la guerrera Zan.

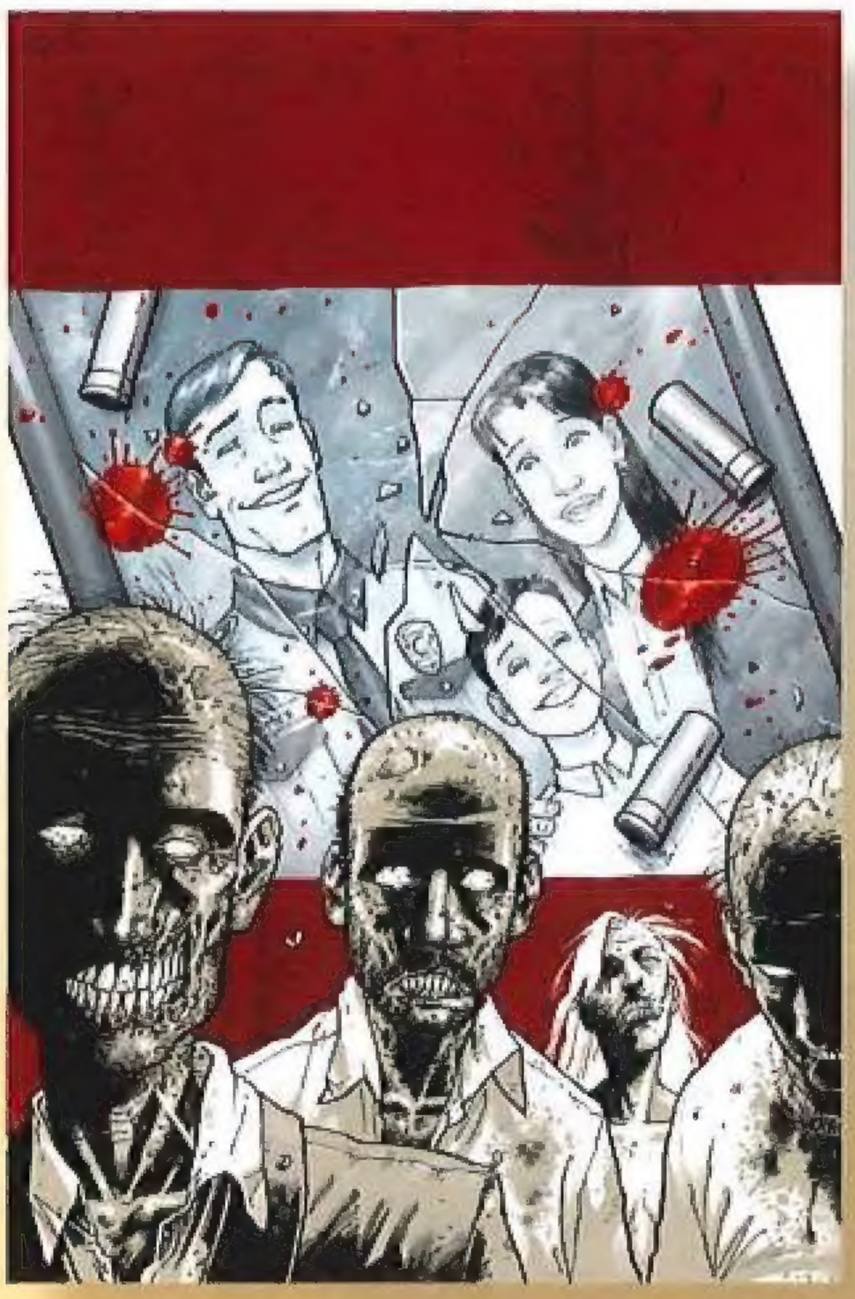
Pero toda buena historia cuenta con grandes enemigos. Como los Jedi tienen a los Sith, el templo de Wei Lun tiene a sus propios adversarios: una orden que busca hacer arder el mundo, con el temible Chen Zul como adalid. Kirkman también lo aprovecha: otro rasgo de los mejores relatos son los misterios, y esta temible hermandad muestra una conexión con el propio Owen y su pasado.

La gran pregunta es: ¿puede apagarse el fuego del puño flamígero? Esta sensacional obra de Kirkman y Samnee abre toda una serie de posibilidades que se creían agotadas. ***El poder del fuego*** es una llamarada que surge de las ascuas de un género que parecía extinguido. "Siempre he sido tan fuerte como tenía que serlo", nos dice Owen, y a nosotros nos toca descubrir si sigue siéndolo. --(CJE)

A LA VENTA EN FEBRERO DE 2021

The Walking Dead (Los muertos vivientes) vol. 1

Guion: **Robert Kirkman**
Dibujo: **Tony Moore, Charlie Adlard**
Edición original: *The Walking Dead* núms. 1-12 USA
304 páginas | Cartoné | 32 €
978-84-18475-78-8

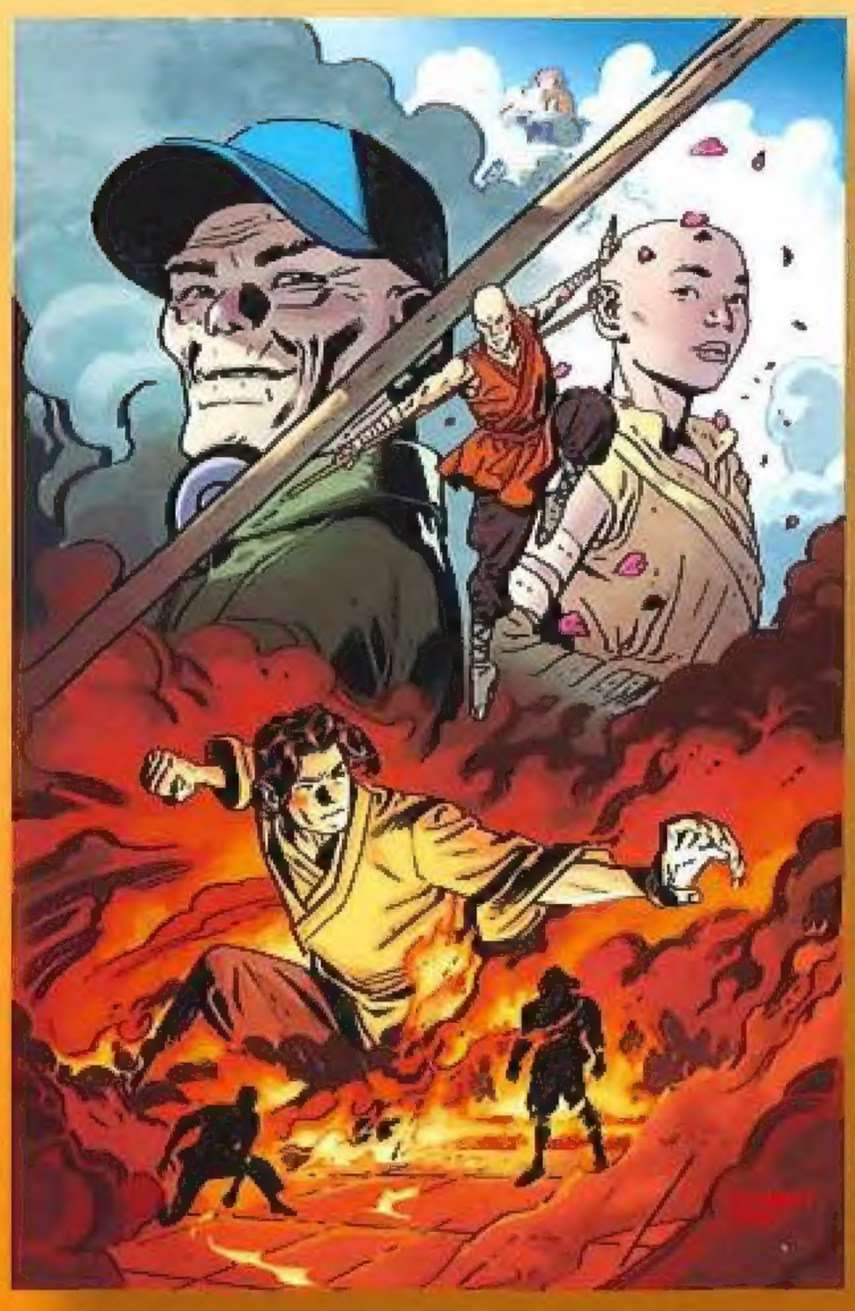


Invencible vol. 25: Casa repleta

Guion: **Robert Kirkman**
Dibujo: **Cory Walker**
Edición original: *Invincible* núms. 127-132 USA
152 páginas | Rústica | 16,50 €
978-84-18475-91-7

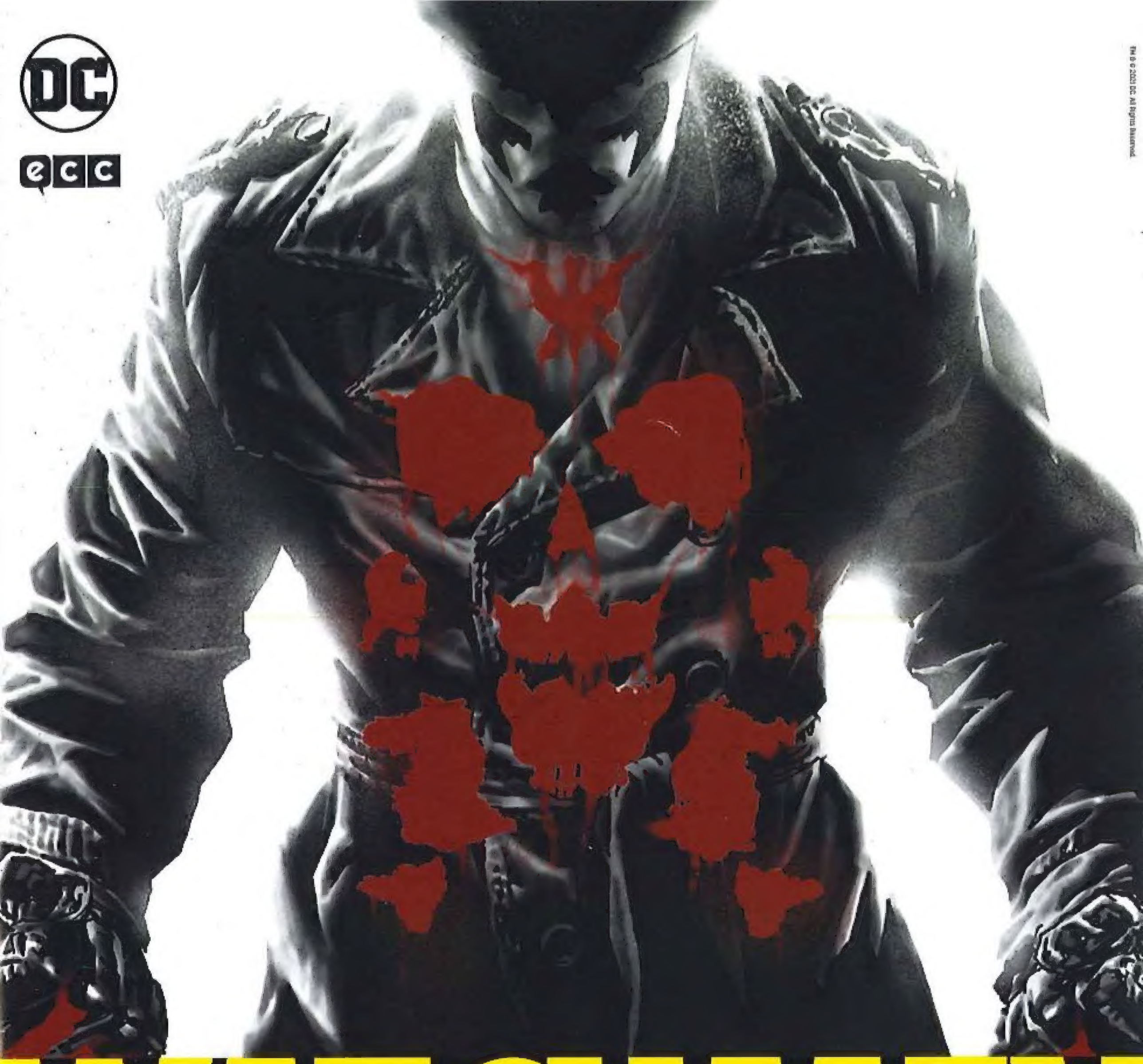
El poder del fuego vol. 1: Preludio

Guion: **Robert Kirkman**
Dibujo: **Chris Samnee**
Edición original: *Fire Power vol. 1: Prelude* USA
160 páginas | Cartoné | 18,95 €
978-84-18475-92-4



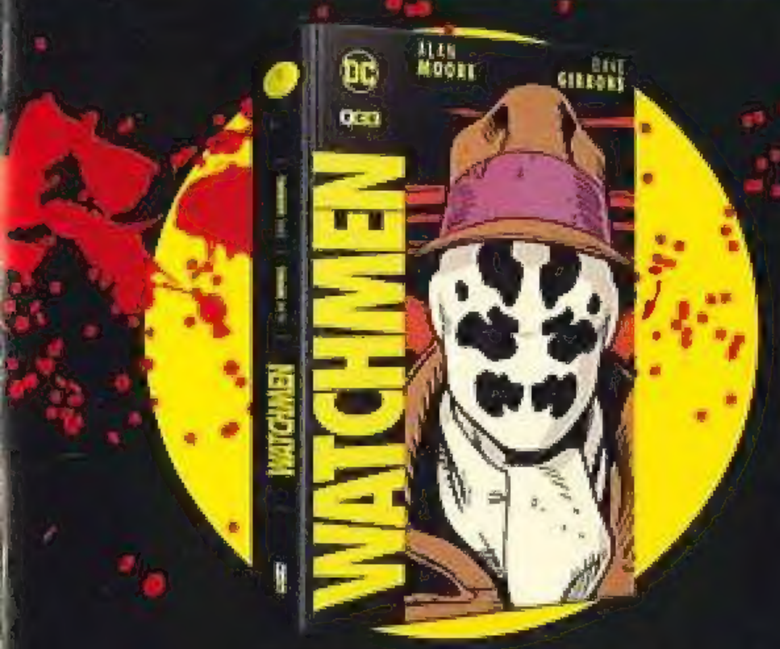
DESCUBRE MÁS SOBRE SKYBOUND EN LA WEB Y LAS REDES SOCIALES DE ECC.
Contenidos y fechas orientativos por la antelación con la que se realiza este avance.

TM & © 2021 DC. All Rights Reserved.



WATCHMEN

HAZTE CON LA COLECCIÓN COMPLETA DEL CÓMIC QUE REDEFINIÓ EL GÉNERO DE SUPERHÉROES



WATCHMEN

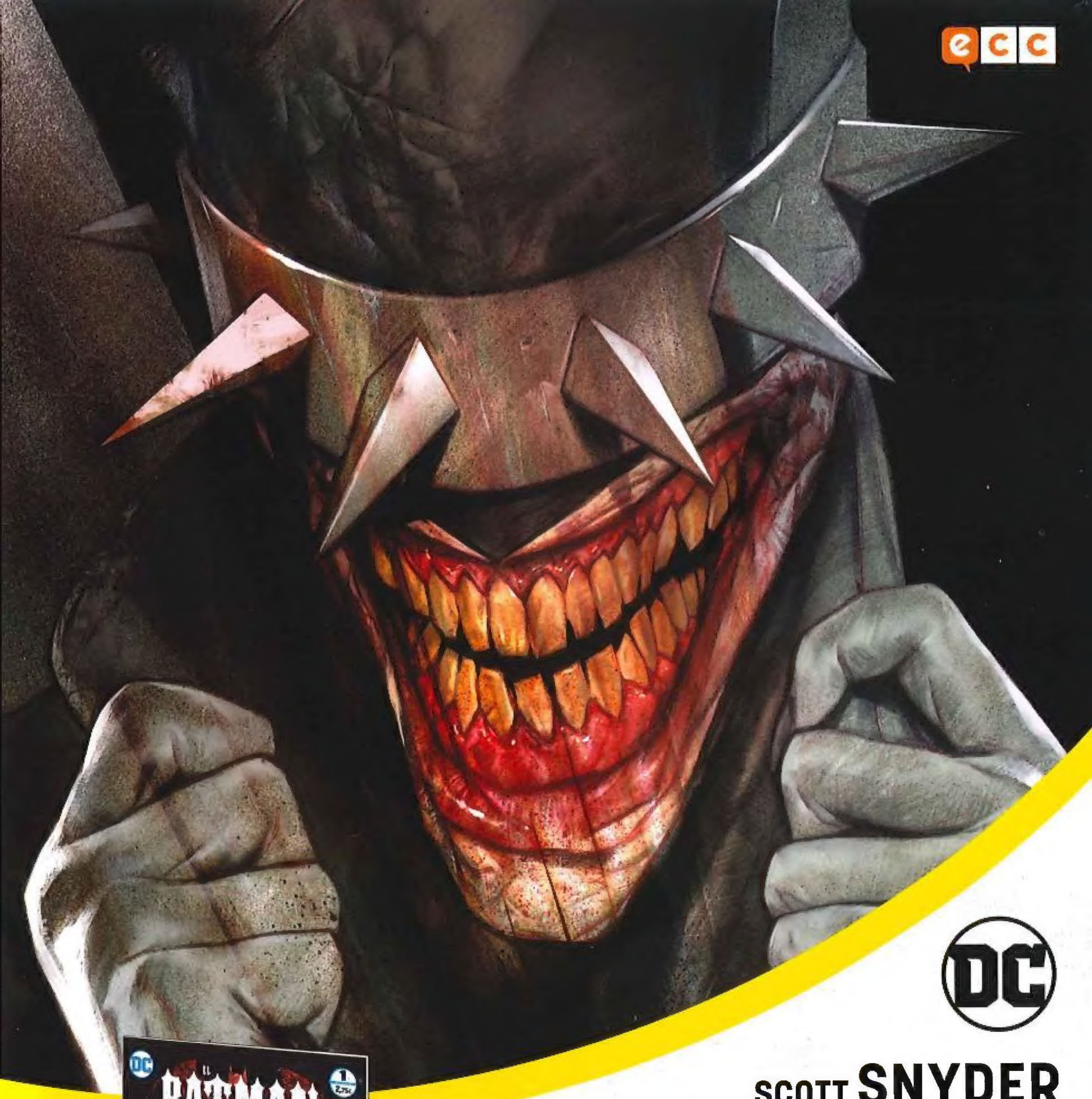
Alan Moore y **Dave Gibbons** firman la que posiblemente sea la mejor novela gráfica de superhéroes de todos los tiempos.

EL COLECCIONABLE

Todas las historias jamás editadas del universo *Watchmen* en una sola colección de 20 volúmenes.

WATCHMEN B/N

Edición limitada de esta aclamada novela gráfica en blanco y negro, para maravillarse aún más de la magistral labor del dibujante **Dave Gibbons**.



MINISERIE DE 8 NÚMEROS

SCOTT SNYDER
JOCK

¡Aquí comienza la secuela de *Noches oscuras: Metal*!

TM & © 2021 DC. ALL RIGHTS RESERVED